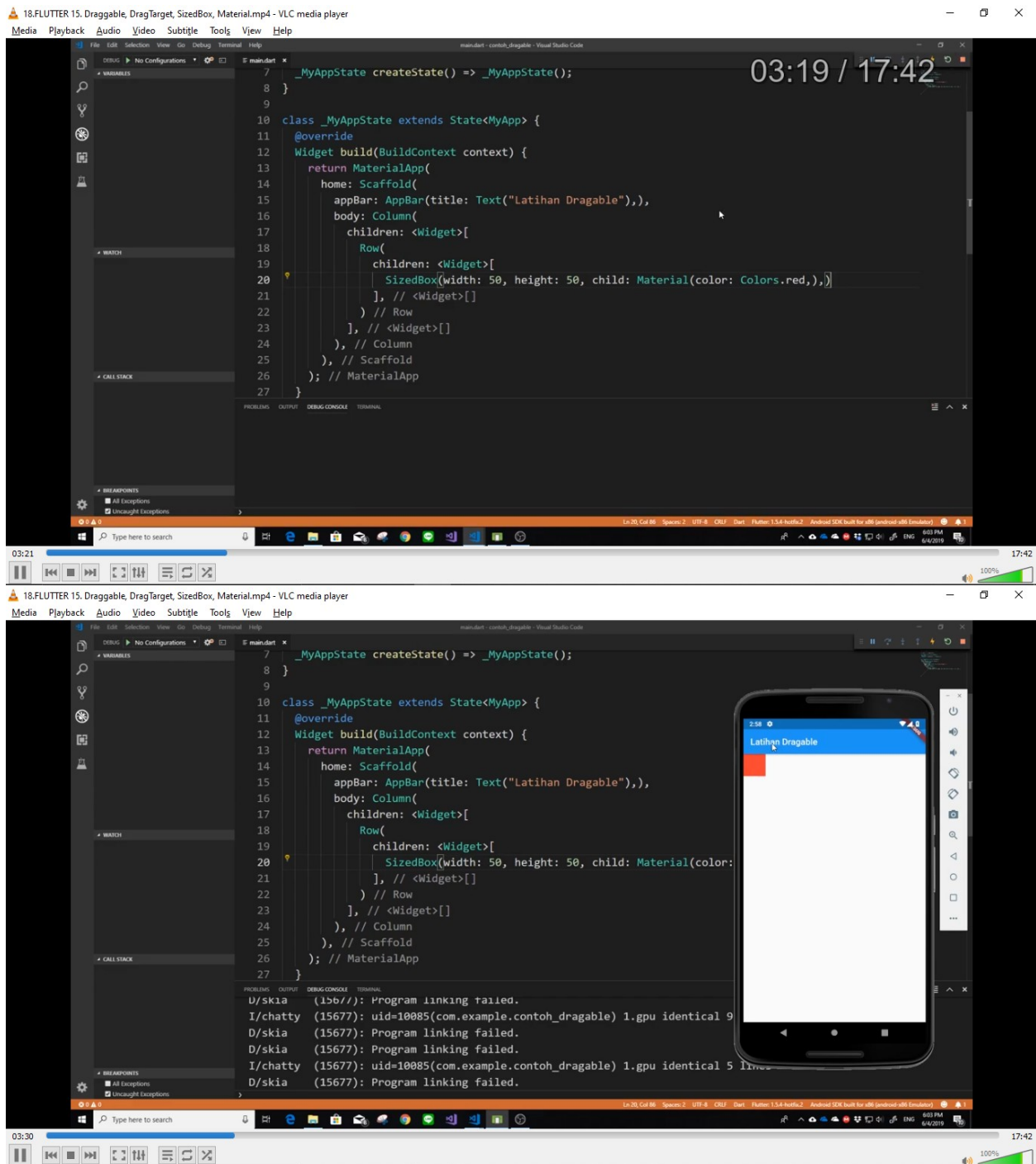
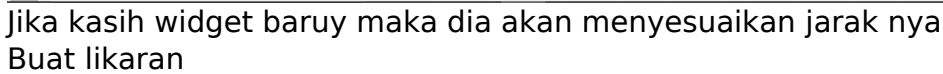
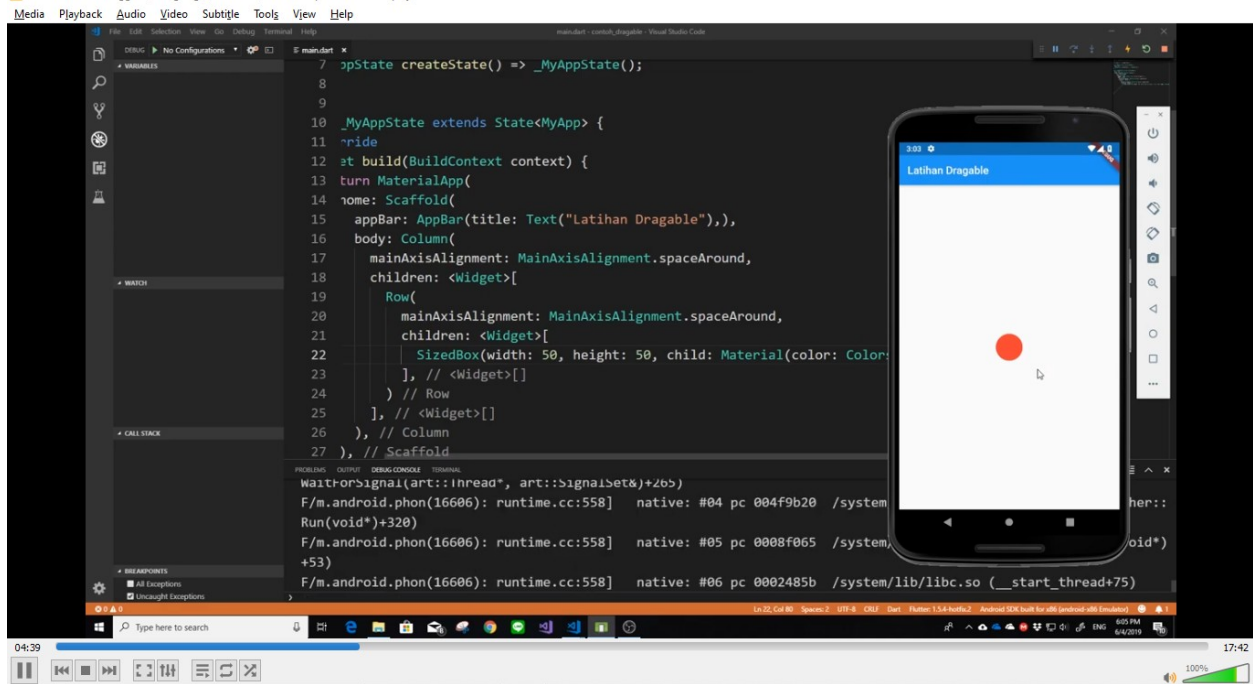


Buat 2 lingkaran warna nanti bisa didrag bisa berubah warna sesuai dgn kita drag
Buat project
Stf
Buat body2 column
Karena bagian atas buat 2 lingkaran bawah untuk drag
Buat 2 lingkaran yg sama gunakan row
Sizedbox untuk jarak yg punya height dan widht
Child kasih material



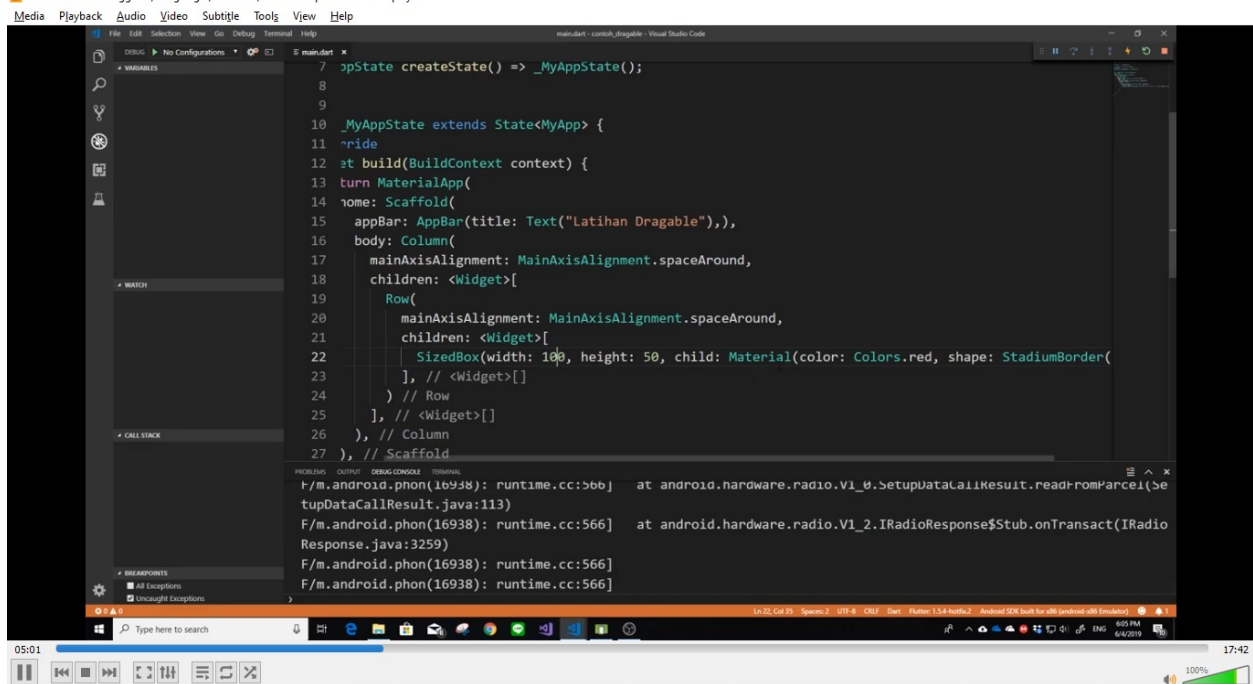


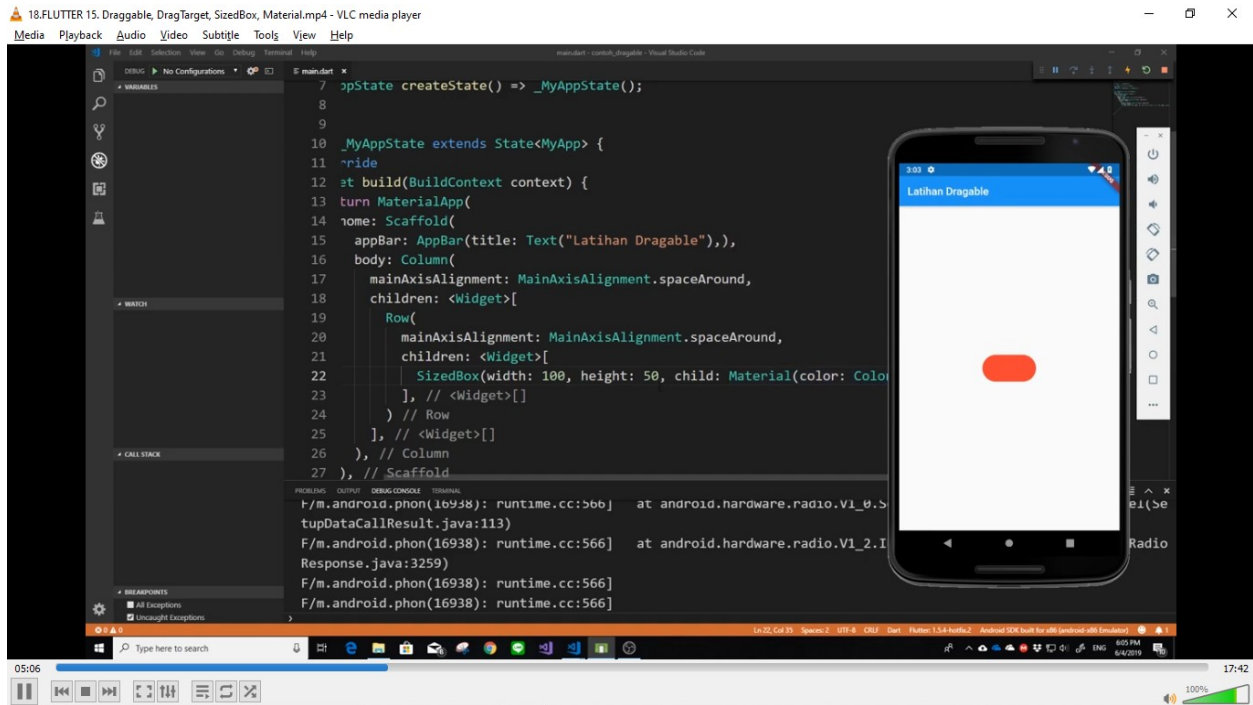
18.FLUTTER 15. Draggable, DragTarget, SizedBox, Material.mp4 - VLC media player



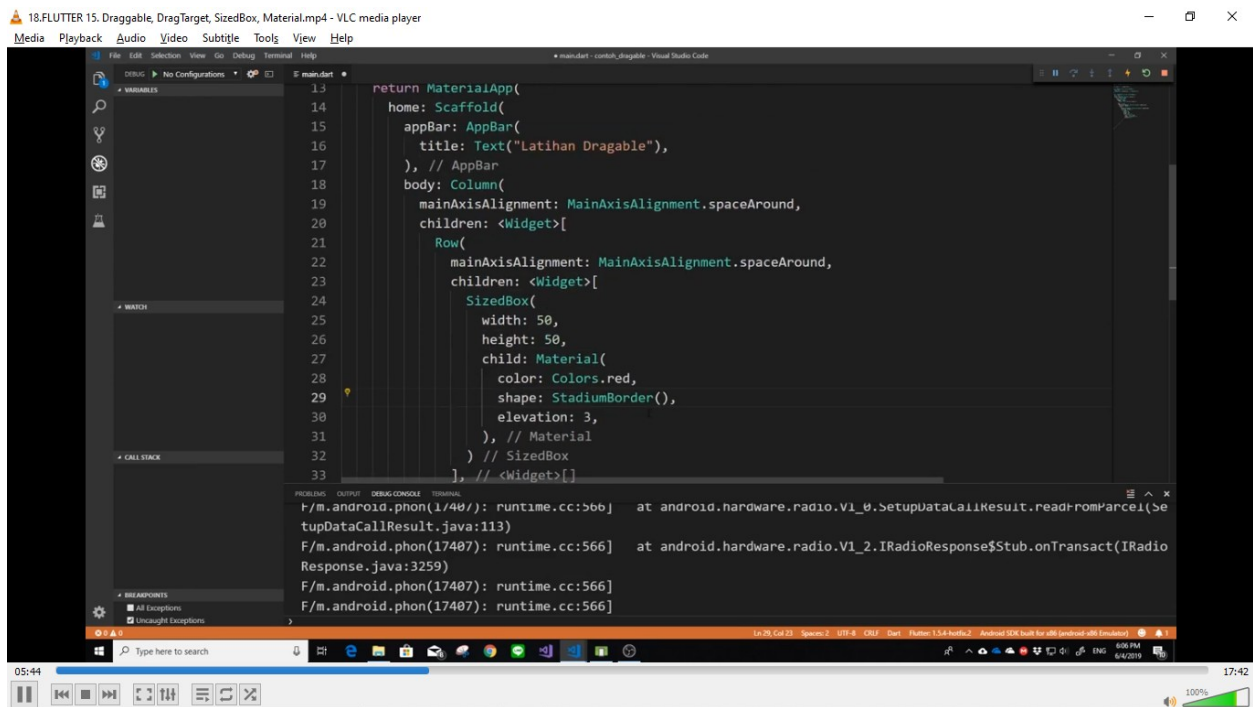
Stadiumborder bukan untuk lingkarn tapi ujung nya melengkung

18.FLUTTER 15. Draggable, DragTarget, SizedBox, Material.mp4 - VLC media player

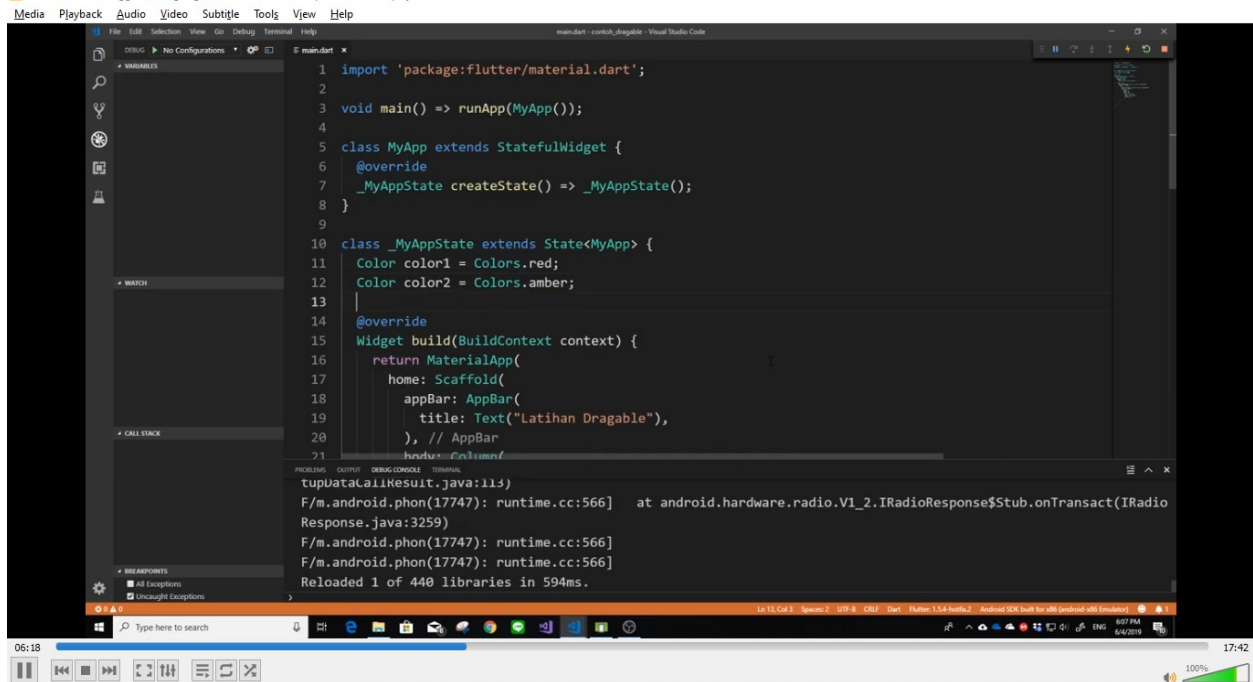




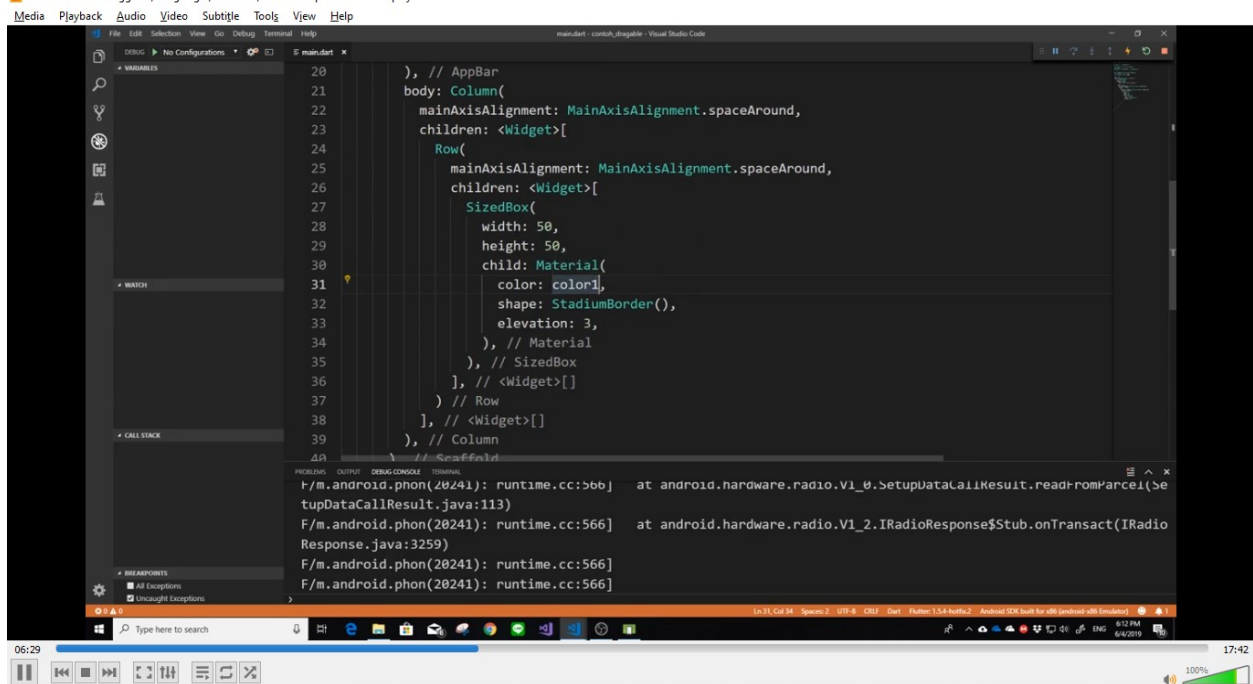
Karena bentuk nya sama maka menjadi lingkaran
Leveted akan ada sahdow



Data warna ganti satu buah variabel
Buat 2 untuk lingkaran 2

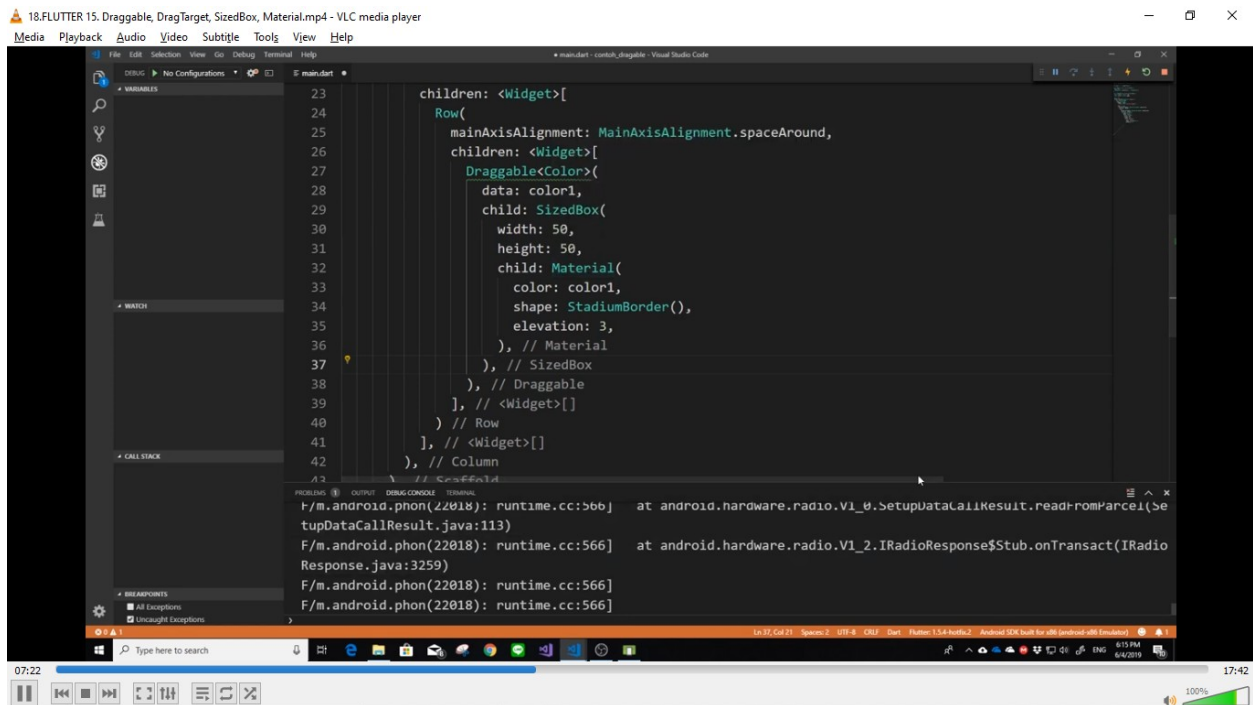


Maka

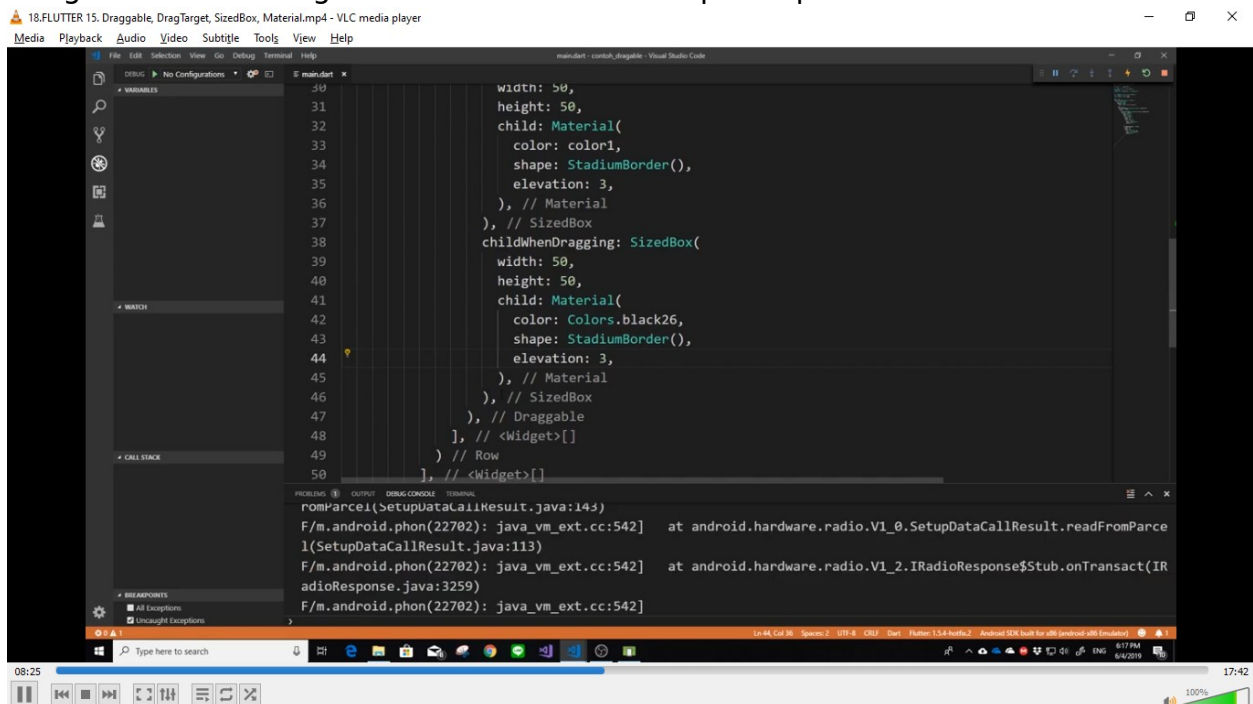


Lingkaran bisa drag maka bungkus dgn draggeble

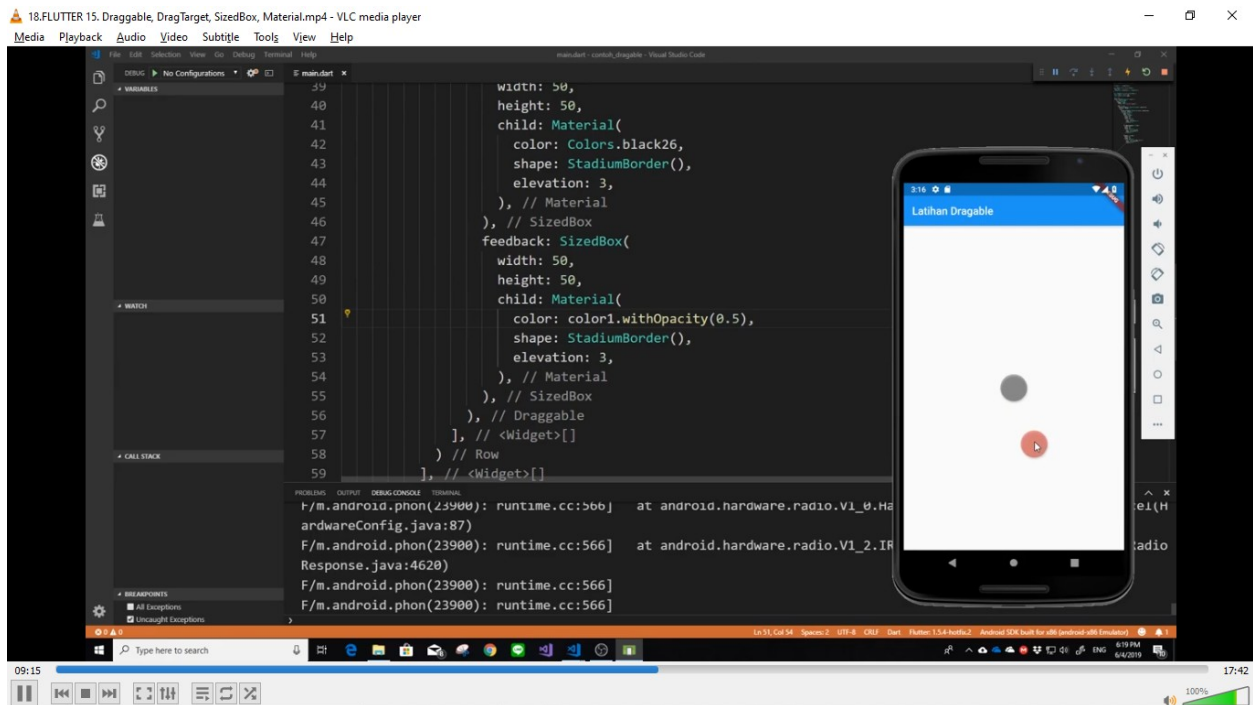
Butuh tipe data yg perlu dibawah maka color properti data=color



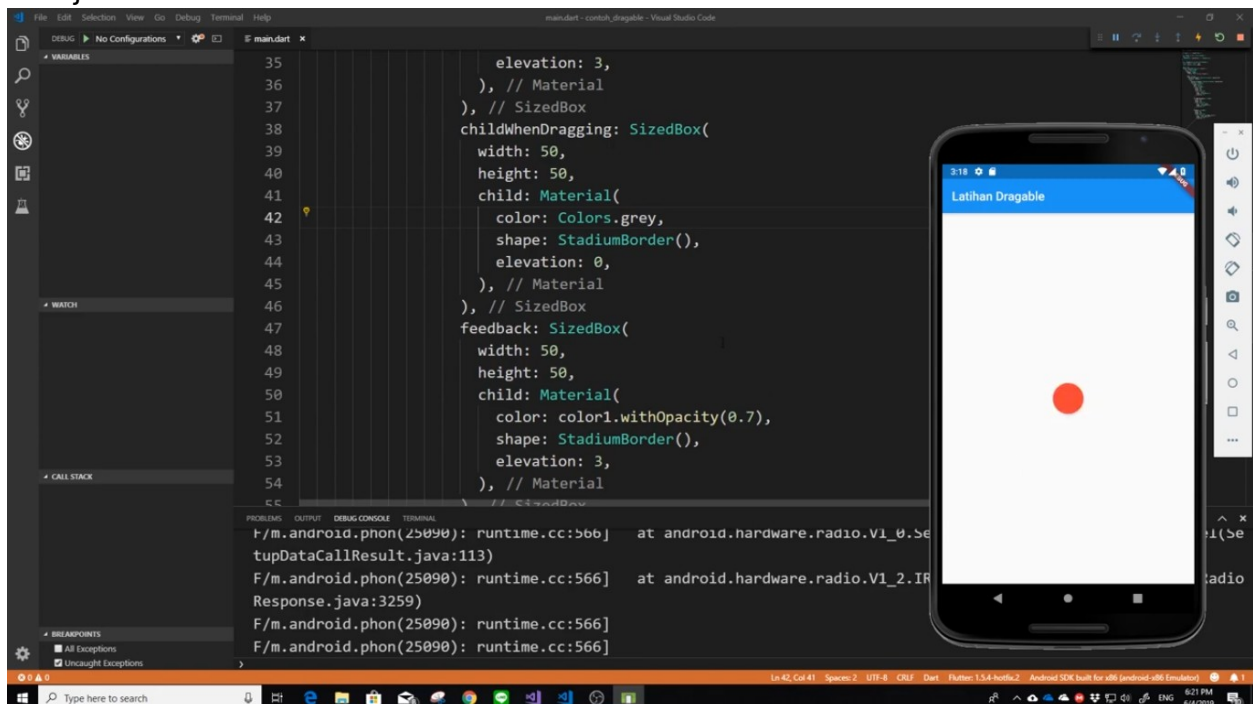
Ada lagi childWhenDragging
Widget setelah didrag maka diawal berubah seperti apa



Ketika diangkat tempat aslinya menjadi warna abu2
Lalu buat lagi feedback untuk lingkaran setelah drag
Buat color tapi transparent



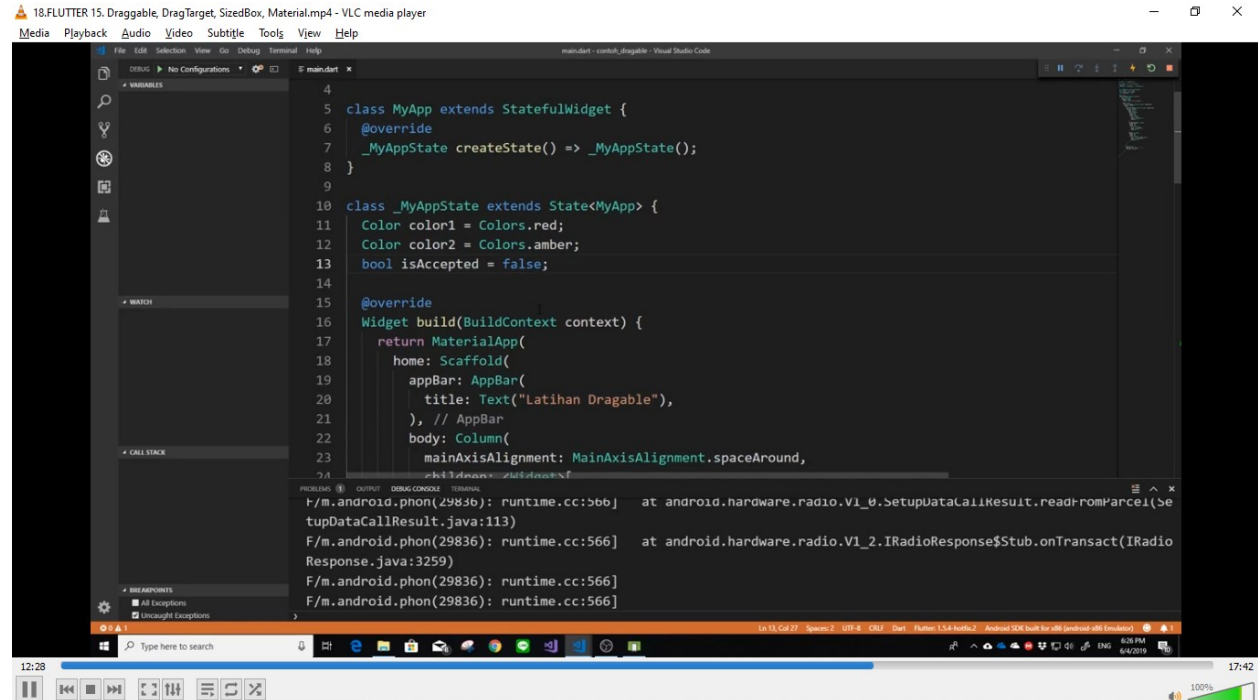
Ketika drag maka menjadi abu2
 Feedback menjadi merah transparent
 Abu jelek karna ada shadow



Maka lebih bagus
 Bikin lagi tempat drag nya
 Setelah row
 Dragtarget ada tipe datanya color didalam
 Onwillaccept berfungsi apakah data yg dibawah diterima untuk saat ini terima

Oneaccept fungsi menerima data tersebut

Untuk onaccept buat variabel untuk mengecek sudah diterima atau belum buat false



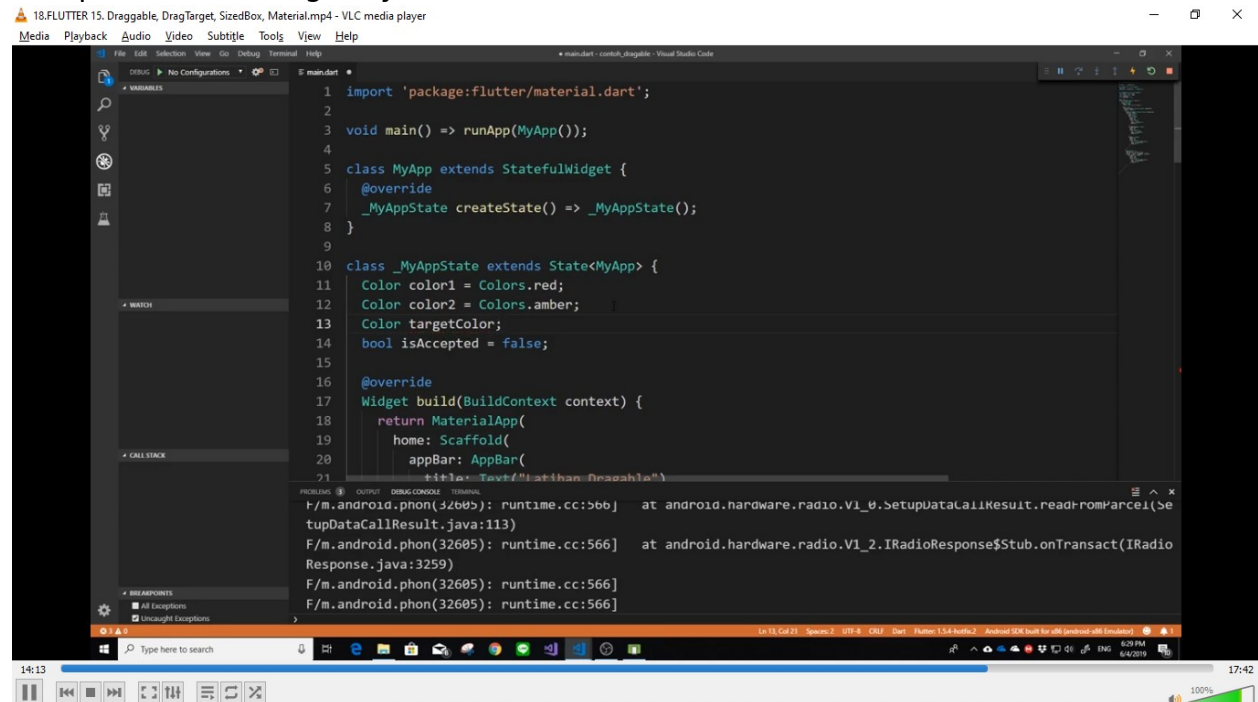
Jika setelah diterima majadi true

Buider memiliki 3 buah paramter context candidates rejected

Misalkan sudah menerima warna maka akan saya gambar adalah

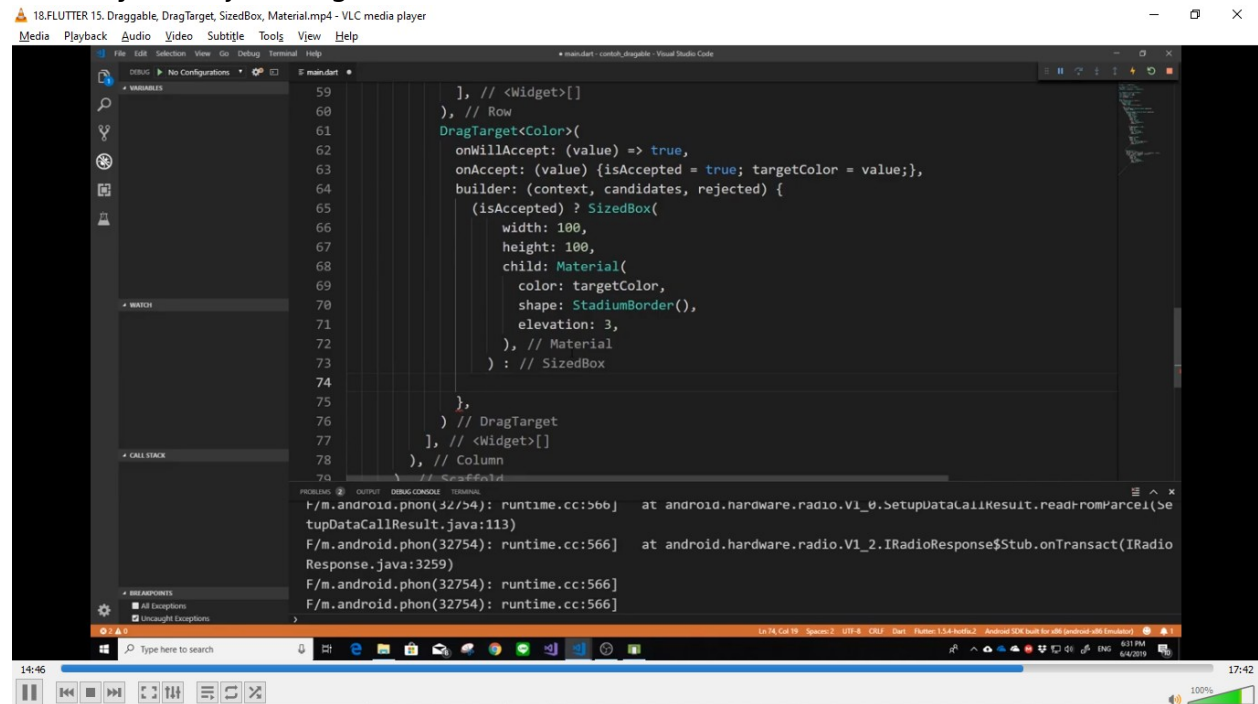
Buat lingkaran menjadi besar

Kita perlu warna target nya

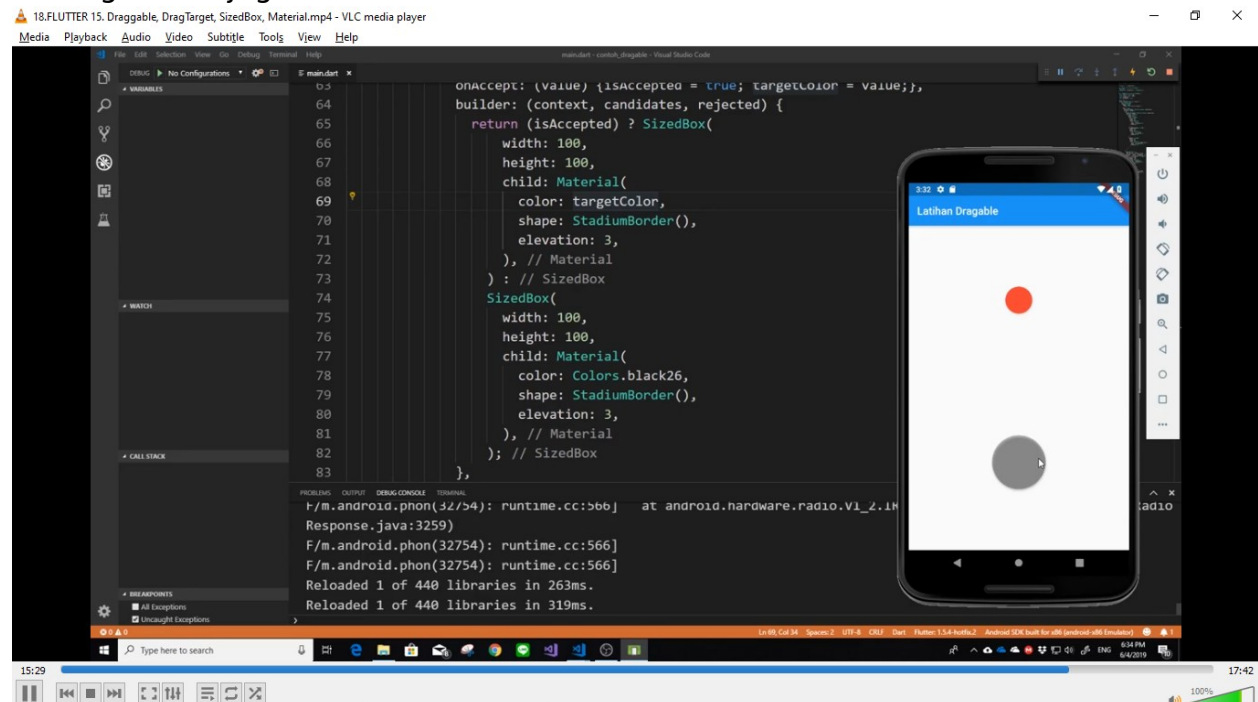


Kalau sudah terima tagertcolor diubah menjadi value

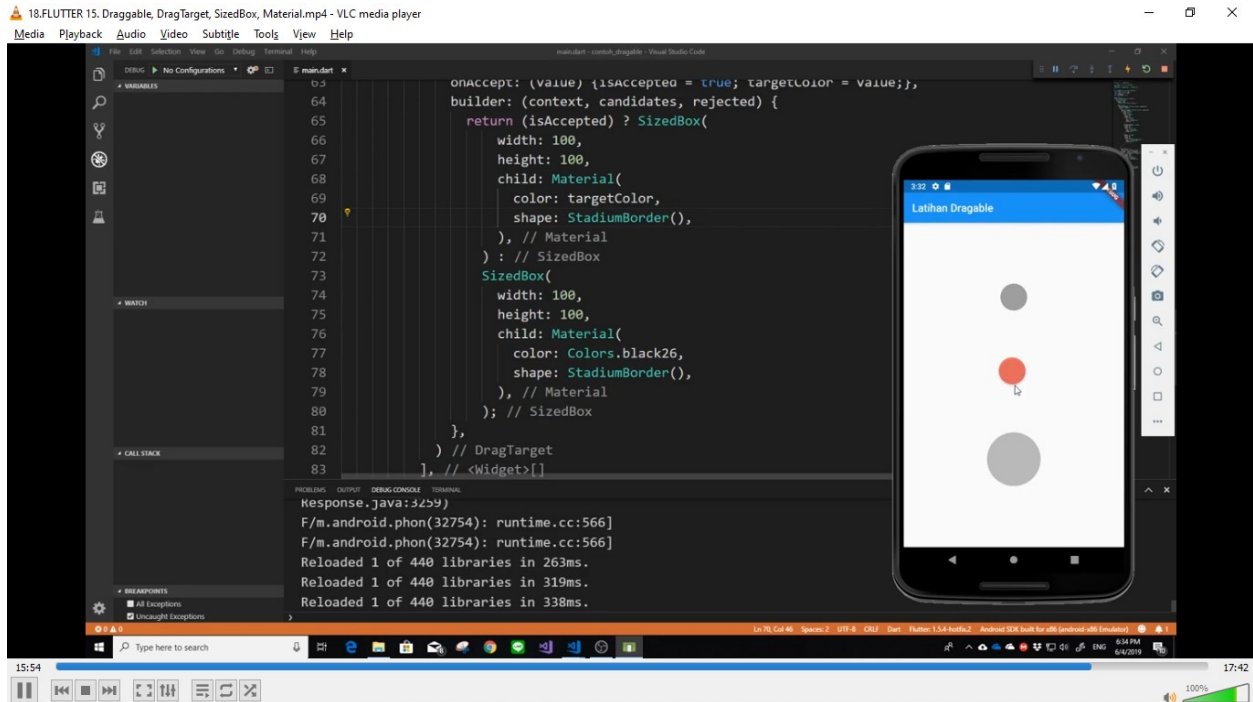
Color nya menjadi target color



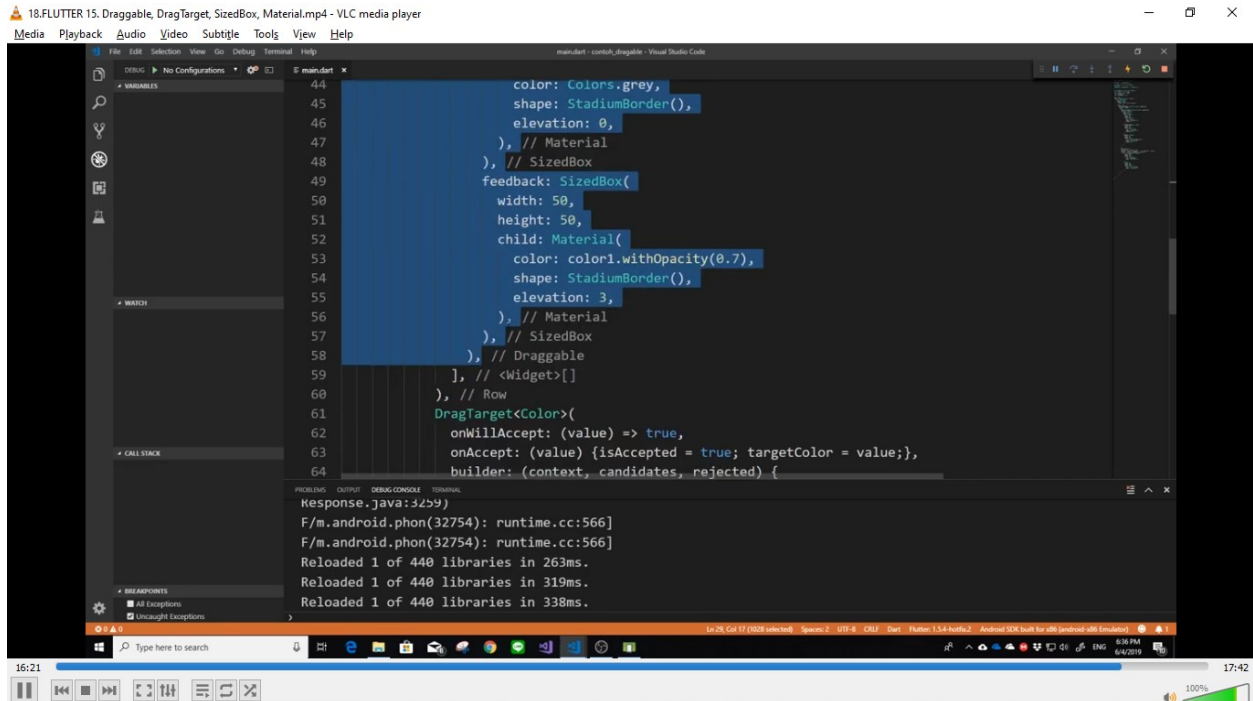
Lalu masih isAccept masih false maka akan tampil menjadi abu
Pasang return juga



Bayangnya hilangkan

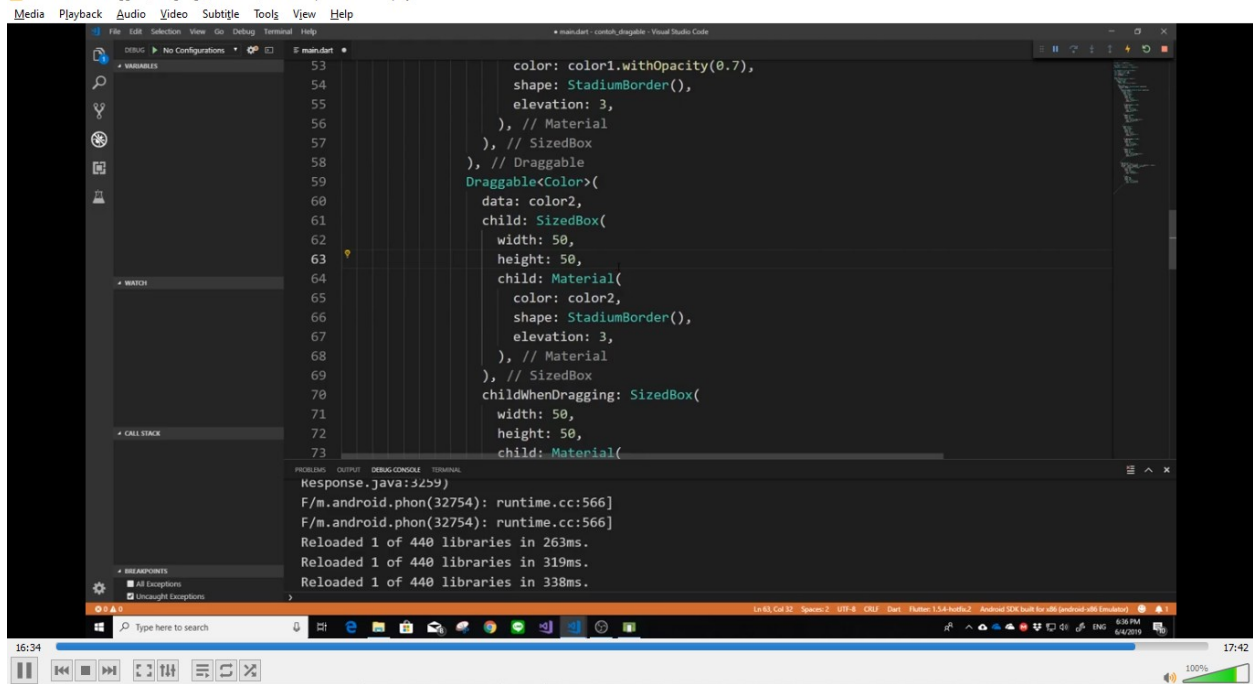


Jika didrag dilepas menjadi merah
Tambahkan lingkaran 2



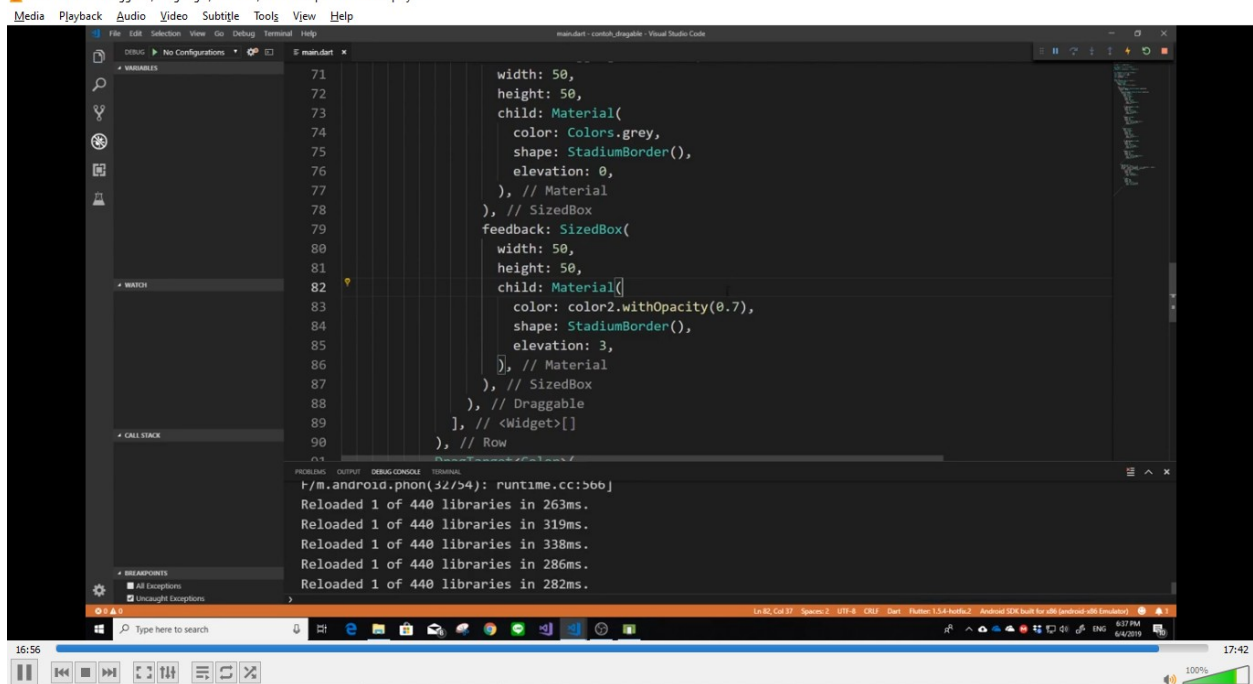
Menjadi color2

18.FLUTTER 15. Draggable, DragTarget, SizedBox, Material.mp4 - VLC media player



Maka ubah juga ketika geser juga harus colors2

18.FLUTTER 15. Draggable, DragTarget, SizedBox, Material.mp4 - VLC media player



Coba ketika drag

